Zeitschrift: Zoom : Zeitschrift für Film
Herausgeber: Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst
Band: 49 (1997)
Heft: 2

Artikel: Zielgenaues Anklicken belohnt
Autor: Jekubzik, Günter H.
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-932021

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Zielgenaues Anklicken belohnt

Mit «Edutainment», einer Mischung aus Spielen und Lernen, erschliesst die Walt Disney Company den Kindern die Welt der CD-ROM und ihren Produktionen einen – nach Kino, Fernsehen und Video – neuen Marktbereich.

Günter H. Jekubzik

Niemand kann der Walt Disney Company mangelndes Geschick im Marketing nachsagen. Ein neuer Sektor der grossen Merchandise-Palette erschliesst nun die Kinder für CD-ROM und sogenanntes Edutainment, eine Mischung aus Spielen und Lernen. Mit Figuren, Szenen und Stimmen aus Disneys Kinofilm «Aladdin» laufen im «Spielparadies Aladdin» Puzzle-, Kombinations-, Zahlen- und Buchstaben-Spiele ab. Computer kompetenten Kindern ab etwa fünf Jahren stehen bei den Aufgaben mit Musik und Farben aufmunternde Kommentare und auch die motivierende Lösung zur Verfügung. Der Flaschengeist des Films ist seinem Meister vor dem Monitor jederzeit behilflich. Er führt durch ein orientalisch ausgestaltetes Kino mit Filmausschnitten, einem Marktplatz, einer Wunderhöhle und einem Palast. Spass ist in jeder Ecke zu finden, bei den amüsanten gesprochenen (!) Erklärungen ebenso wie bei den originellen Animationen. Kinderleichter Umgang sowie ein beispielhaftes Handbuch erleichtern den Zugang zur CD-ROM.

Wiedererkennbare Symbole führen elegant zu Spielen und Lernmenüs. Eine Ecke für die eigene Kreativität lehrt den Umgang mit der Maus als Zeichenstift. «Kreativität» beschränkt sich dabei allerdings auf das Ausmalen von Disney-Schablonen. In dieser Hinsicht bietet auch die CD-ROM «Malen und Spielen» mit dem «König der Löwen» nicht mehr. Die Menüs sind wie gehabt nach Landschaften aus den jeweiligen Filmen gestaltet. Unter Rafikis Baum leitet der weise Pavian ein Mal- und Zeichenstudio. Hier erschliesst sich den Kindern wenigstens früh die Montagetechnik, womit sie voll im Trend von Sampling und Remix liegen.

Das «Interaktive Zeichentrickfilmbuch», eine weitere CD-ROM zum «König der Löwen», operiert mit einer Löwentatze als Mauszeichen. Die Geschichte des Films läuft als Buch mit 21 Bildern und Lesetexten ab. Sie sind komplett auch in Englisch abspielbar (mit Stücken, gesprochen etwa von Jeremy Irons), was jedoch minimale Synchronverluste bei den Bewegungen mit sich bringt. Zuhören, Lesen oder das Abfragen einzelner Worterklärungen gehört auch hier zum Lernprogramm. Bei gleichem Konzept und identischem, recht hohem Preis wie «Aladdin» ist diese CD-ROM um einiges dünner ausgestattet. Die Spiele sind schwächer, es lassen sich keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade anwählen. Da kann der Spass dann doch schnell langweilig werden. Falls Kinder nicht selbst die CD-ROM installieren, können Eltern in einer speziellen Hilfedatei Rat suchen. Doch ist es immer wieder erstaunlich, wie gut Kinder bereits mit der Maus umgehen können. Was (nicht nur Kindern) mit den CD-ROM von Disney vor allem gelehrt wird, ist die Handhabung der Maus und die Vertrautheit mit den Disney-Figuren: Wenn für Timon die bunten Insekten gefangen werden, belohnt er zielgenaues Anklicken mit wohligem Grunzen.

Die Angebote Disneys auf CD-ROM lassen mit jeder Neuerscheinung eine zunehmende Komplexität erkennen, in die der Benutzer allmählich hineinwachsen kann. Und wenn man eifrig lernt, erhält man vielleicht bald das Material, mit dem die Amerikaner längst spielen dürfen. Glanzlicht der Angebotspalette ist zur Zeit das «Interaktive Filmbuch» zu «Pocahontas». Hier rückt das Prinzip «Buch» in den Hintergrund. Die 13 Ansichten bergen, wie bei interaktiven Spielen üblich, viele kleine Überraschungen. Die Stellen, bei denen sich die Maus verfärbt, werden angeklickt, im Bild agieren dann einzelne Figuren und sprechen ihre Texte, während an anderen Orten

Tiere herumalbern. So lassen sich Randelemente der Handlung eigenhändig aktivieren. Diesem reizvollen Prinzip geht erst in den letzten Bildern der Atem aus, wenn immer weniger Möglichkeiten zur Interaktivität zu finden sind.

Bei all den hervorragenden, dem Medium CD-ROM adäquaten Qualitäten der Disney-Produkte dürfte freilich der Kinofreund nach einigen Stunden im virtuellen Disneyland einen faden Nachgeschmack behalten. Wer schon im Fernsehen erstaunt verfolgte, wie die Figuren eines «grossen» Disney-Kinofilms plötzlich ganz banal wöchentlich in Fernsehserien auftraten, sieht sich bei den CD-ROM-Produkten mit der vollständigen Zerstückelung jeglicher Kino-Aura konfrontiert. Nur noch kleinste, wiederverwertbare Elemente der Zeichnungen bewegen sich auf dem Computerschirm, um neue Funktionen zu erfüllen. Diese Entwicklung dürfte mit «Toy Story» eine neue Dimension erreichen, da hier das gesamte Zeichenmaterial schon digital konstruiert wurde und die Animation der Figuren auf CD-ROM wesentlich einfacher ist. Wie beim Kinofilm war auch an der CD-ROM das PIXAR Animation Studio massgeblich beteiligt. ■

«Spielparadies Aladdin» / «Malen und Spielen – Der König der Löwen» /«Das Interaktive Zeichentrickfilmbuch – Der König der Löwen» / «Das Interaktive Filmbuch Pocahontas». Für Macs und PCs mit Windows, jeweils Fr. 95.–.